

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dikembangkan agar siswa memiliki sikap, kemampuan, dan memperoleh pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan kata lain pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dimanapun berada pasti akan belajar dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

Sistem pendidikan nasional Indonesia memuat berbagai mata pelajaran yang harus ditempuh dalam pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan jasmani merupakan muatan yang dipelajari di Sekolah Dasar sampai dengan perguruan tinggi yang dapat mendukung program pemerintah untuk mendapatkan bibit-bibit unggul di bidang olahraga. Hal ini sesuai dengan konsep pendidikan jasmani karena mampu mengembangkan aspek kebugaran dalam kemampuan gerak, stabilitas emosional, dan kemampuan berpikir kritis.

Pendidikan jasmani yaitu bagian yang saling berhubungan dengan pendidikan lainnya. Artinya pendidikan tanpa adanya pendidikan jasmani, maka belum dikatakan sebagai satu kesatuan

dalam pendidikan. Menurut Husdarta dalam Agustini dan kawan-kawan, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan holistik dengan kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, dan emosional.¹ Pendidikan jasmani berhubungan dengan perkembangan kemampuan yang berkaitan terhadap respon mental, emosional, dan sosial dengan tolok ukur bukan hanya penilaian hasil yang didapatkan tetapi penilaian proses juga dilakukan.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Agustini dan kawan-kawan, salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.² Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar tidak terlepas dari aktivitas fisik salah satunya dengan bermain. Karakteristik anak sekolah dasar yaitu senang bermain. Dimana dengan melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Bermain merupakan kegiatan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Menurut Aliwood yang bermakna bahwa bermain merupakan suatu titik temu antara pemahaman dan

¹ Ikee Proklamasi Agustini, dkk., *Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, Jurnal Universitas Negeri Malang, Volume 26, No. 02, Tahun 2016, p. 13.

² *Ibid.*, p. 2.

percakapan yang terjadi pada anak orang tua, pendidikan, keluarga dan penguatan terhadap kenegaraan.³ Bermain merupakan suatu aktivitas mendasar anak yang dilakukan sendiri pada anak, bersama orang tua, keluarga, maupun bersama pendidik yang mana kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan tanpa paksaan, dengan bermain anak akan mampu memahami aturan-aturan, bekerjasama, dan bersosialisasi.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat materi yang berisi tentang gerak. Kemampuan gerak dasar di Sekolah Dasar itu meliputi tiga macam, yaitu gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi. Gerak dasar seperti berjalan, berlari dan melompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan di Sekolah Dasar di samping gerakan dasar lainnya.

Gerak lokomotor mempunyai peran penting dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, terutama cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan seperti lompat jauh, lompat tinggi, lari cepat dan cabang olahraga lainnya. Pada siswa Sekolah Dasar seringkali mengalami hambatan atau kesulitan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani yang menuntut

³ Jo Aliwood. *Governing Early Childhood Education Through Play. Contemporary Issues in Early Childhood*. Vol 4 No. 3. Pp. 286-299.

kemampuan gerak lokomotor, termasuk gerakan melompat.⁴ Gerak melompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan pada usia anak sekolah dasar. Gerak lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan, dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan benar dan baik.

Gerak dasar melompat merupakan gerak berpindah tempat yang membutuhkan kekuatan kaki untuk membuat tubuh terlontar ke udara sehingga tubuh melayang dan menopang badan supaya seimbang dalam mendarat.⁵ Gerakan sangat diperlukan untuk anak Sekolah Dasar, tetapi kenyataannya anak masih kurang dalam kemampuan gerak melompat menggunakan satu kaki maupun dua kaki. Sebagian besar siswa memiliki kondisi fisik dan mental yang kurang untuk berani melompat.

Agar standar kompetensi pembelajaran penjas dapat tercapai maka guru pendidikan jasmani dituntut untuk bisa membuat pembelajaran pendidikan jasmani menjadi aktif dan menyenangkan. Penggunaan variasi pendekatan pembelajaran yang tepat dan modifikasi alat pembelajaran pendidikan jasmani dapat menunjang

⁴ Hanief, Y & Sugito, S, "Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional", *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, Volume 1, No.1, 2015), pp. 100-113.

⁵ David L. Gallahue, *Understanding Motor Development, Infant Children, Adolescents Adults*, (Boston: Mc Graw-Hill, 2012), p. 222.

terlaksananya standar kompetensi yang telah ditentukan. Adapun salah satu model pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak sekolah dasar yaitu pendekatan bermain.

Permainan mampu mengasah aspek pengendalian diri, yaitu mengendalikan kesabaran anak, rasa percaya diri, sikap pantang menyerah dan tidak mudah tersinggung, dapat melatih konsentrasi serta ketangkasan.⁶ Didalam bermain juga, dapat meningkatkan kerja sama antar tim yang mengembangkan sikap baik bagi siswa. Bermain dapat melibatkan gerak melompat di dalamnya melalui pendekatan bermain seperti permainan lompat tali, lompat kangguru, lompat tikus dan permainan lompat lainnya. Namun, guru pendidikan jasmani saat ini masih terpaku pada pembelajaran dalam kegiatan olahraga dan media yang ada di sekolah.

Berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar, maka pembelajaran gerak melompat harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Hal yang perlu diketahui oleh guru pendidikan jasmani bahwa siswa Sekolah Dasar memiliki karakter cepat bosan dan aktiifitasnya tidak dapat dipisahkan dari bermain. Untuk mengatasi hal tersebut, pembelajaran tentang gerak melompat harus diajarkan secara bervariasi dalam bentuk permainan-permainan sederhana yang

⁶ Murtafi'atun, *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*, (Yogyakarta: C-Klik Media, 2018), p. 218.

menyenangkan sehingga siswa mendapatkan rasa senang dan tidak bosan serta meningkatkan rasa saling menghargai. Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran gerak melompat diterapkan melalui pendekatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Melalui pendekatan yang tepat yang dilakukan oleh guru, maka siswa dapat lebih mudah menerima materi pelajaran dan hasilnya akan optimal.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk siswa Sekolah Dasar adalah pendekatan bermain. Pendekatan bermain merupakan cara belajar yang dilakukan melalui bentuk permainan untuk meningkat hasil belajar yang optimal. Pada pendekatan bermain siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan kemampuannya dengan tujuan membuat siswa lebih aktif bergerak dalam berbagai kondisi dan memiliki kreatifitas serta inisiatif untuk memecahkan masalah yang muncul ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dapat disimpulkan bahwa bermain sangat berhubungan erat dengan tingkat gerak melompat siswa. Gerak melompat melalui penerapan bermain sangat berguna dan berpengaruh dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Maka peneliti tertarik untuk melakukan studi literatur tentang pendekatan bermain dalam gerak melompat siswa Sekolah Dasar.

B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada pendekatan bermain yang menggunakan gerak melompat satu kaki maupun dua kaki pada siswa Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah tentang “pendekatan bermain yang bagaimana dalam gerak melompat pada siswa Sekolah Dasar berdasarkan penelitian yang sudah ada sebelumnya?”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Studi literatur ini bertujuan untuk mengidentifikasi penelitian yang berkaitan tentang pendekatan bermain dalam gerak melompat siswa Sekolah Dasar berdasarkan penelitian yang sudah ada Sebelumnya.

2. Tujuan Khusus

Setelah dilakukan studi literatur, mahasiswa mampu:

- a. Menganalisis desain penelitian/artikel tentang pendekatan bermain dalam gerak melompat siswa Sekolah Dasar.

- b. Menganalisis teknik sampling penelitian pendekatan Bermain dalam gerak melompat siswa Sekolah Dasar yang telah dipublikasikan di jurnal.
- c. Menganalisis hasil penelitian tentang pendekatan bermain dalam gerak melompat siswa Sekolah Dasar.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian berharap kegiatan penelitian mengenai pendekatan bermain dalam gerak melompat siswa kelas Sekolah Dasar yang dilakukan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis, maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat Diharapkan mendapatkan ilmu tambahan berupa pengetahuan dan wawasan tentang pendekatan bermain dalam gerak melompat siswa Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan memberikan manfaat pada berbagai pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Menambah wawasan siswa pada pembelajaran tentang gerak melompat, dapat mengenal lebih banyak permainan.

b. Bagi Guru

Diharapkan menambah wawasan tentang permainan melompat.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian menggunakan permainan dapat mengubah pandangan tentang pembelajaran yang lebih baik dan memberikan masukan positif.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman dan wawasan mengenai pendekatan bermain dalam gerak melompat siswa sekolah dasar.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dengan objek penelitian yang sama tentang pendekatan bermain dalam gerak melompat siswa sekolah dasar.